

Las TIC en el arte y las humanidades

José Alberto Sánchez Martínez

Queda claro que en el mundo que nos corresponde vivir, este turbulento tiempo actual, el arte tiene un lugar preponderante en el ejercicio del decir, de comentar, de criticar, de hacer. Desde su desdibujamiento a través de paso de las vanguardias al arte de masas, su caracterización de una historia del arte hasta su inserción en una cultura visual, las obras de arte ya no son el espacio protésico insular donde el artista existía sólo como figura: las obras ya no son leídas como islas, ni el arte es propio de espacios únicos. El arte contemporáneo nos ha enseñado que la versatilidad se ha vuelto una múltiversidad, donde público y creador se difuminan en fronteras poco discernibles.

Las tecnologías de comunicación, sustentadas por esquemas digitales, herramientas virtuales, han afectado directamente las formas de producir el arte, volviéndolo más un nodo de procesos, de múltimedios, de transnarrativas. La cultura digital ha eliminado esa vieja discusión del tan llamado fin del arte por nuevos modelos de hacer: acciones, intervenciones, instalaciones. Pero también por su intrínseca presencia en espacios como las redes sociales, metamundos, rasgos más de condiciones que de obras.

Son estos aspectos los que *Versión Media* busca comentar en este número, a veces más desde la reflexión de aspectos como los videojuegos, o debates de las redes sociales, la sexualidad, la virtualidad. ¿Cómo entender estas manifestaciones estéticas en un mundo cruzado por esquemas de comunicación digital? ¿Pueden ser las obras situaciones, contextos, problemas derivados de la inserción de las TIC?

Invitamos al lector a consultar los trabajos que se presentan en *Versión Media* en este número dedicado a las TIC.